

スーパーパズルファイターⅡX

PUZZLE

SLPS 00611

PlayStation

SUPER PUZZLE FIGHTER II X
スーパーパズルファイターⅡX™

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「スーパーパズルファイターⅡX」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社お客様相談室　家庭用ゲームサポートまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック

SLPS 00611



カプコンキャラの夢の対決、
今度はアタマの駆け引きだ！

もくじ

CONTENTS

CONTROLLER

操作方法

コントローラ各部の名称と使い方



L1ボタン/L2ボタン・R1ボタン/R2ボタン
●使用しません

※ゲームプレイ時のボタン配置はすべて初期設定のものです。
オプション画面の「KEY CONFIG.」で変更することができます。(P.14 "OPTION"参照)
※セレクトボタンを押しながら、スタートボタンを2秒以上押すことで、手元でリセットをすることができます。
※このゲームは2人までプレイできます。2人プレイを行う時は、別売りのコントローラをお買い求めください。

CONTROLLER

×ボタン	ジェムの左回転 ●落下ジェムの左回転	その他 選択のキャンセル	□ボタン ●使用しません
○ボタン	ジェムの右回転 ●落下ジェムの右回転	その他 選択の決定	△ボタン ●使用しません

スタートボタン

ポーズ（一時停止）のON／OFF

●ポーズ（一時停止）のON／OFFを行います

その他
●タイトル画面からゲームをスタートします
●リセットに使用

セレクトボタン

挑発（P.27参照）

●1ラウンド中1回に限り、挑発を行います

その他
●ポーズ（一時停止）中、オプション画面を開きます
●リセットに使用

方向キー

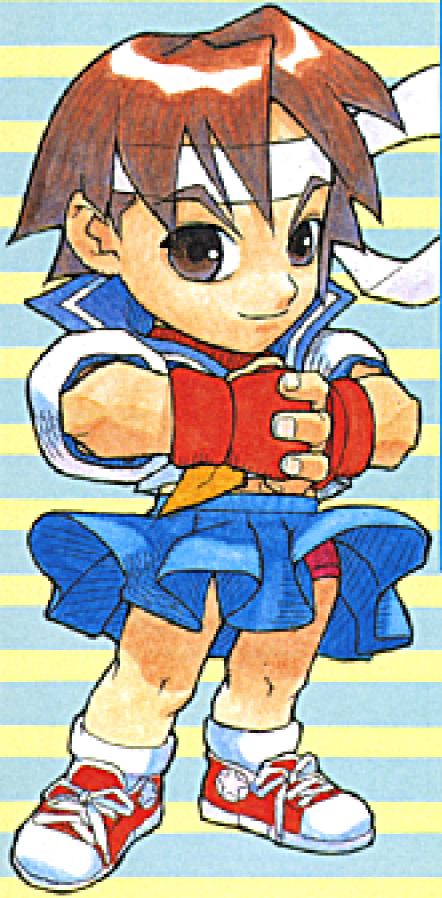
ジェムの3方向移動

●左右：落下ジェムの左右移動
●下：落下ジェムの高速落下

その他
●ゲームモードの選択
●オプション設定の変更

DISPLAY

ゲーム画面の見方





ネクストジェム	●次の落下ジェムが表示されます。
カウンタージェム予告値	●相手からの攻撃で、何個のカウンタージェムが落ちてくるのかを表示します。
警告メッセージ	●落ちてくるカウンタージェムの量にあわせて表示が3段階に変化します。 ● 1～10個 …「CAUTION」 ● 11～30個 …「WARNING」 ● 31個以上 …「DANGER」
使用キャラクター	●現在使用しているキャラクターと、その名前です。
勝利マーク	●ラウンドを勝利すると、表示されます。
SCORE	●現在の得点です。
メッセージ	●各種ボーナスの名称や、連鎖数が表示されます。

勝敗の条件

落下ジェムが落ちてくる列（右から3列目）が、先に一番上まで積み上がった方が負けとなります。うまくジェムを壊して、相手をカウンタージェムで攻撃し、相手の方が早く積み上がるようにしましょう。

この列が積み上がると
ジェムが落ちてこられなくなるぞ!!



試合の構成について

対CPU戦は1ラウンド、2P対戦は3ラウンドで1試合が基本となります。2P対戦は2ラウンド先取した方が勝者となります。(“OPTION”で変更可能→P.14参照)



勝利マーク

1ラウンド勝利するごとにスコアの下に勝利マークが1つ表示されていきます。最初、勝利マークは1種類ですが「ストリートパズルモード」で増やすことができます。(P.12参照)

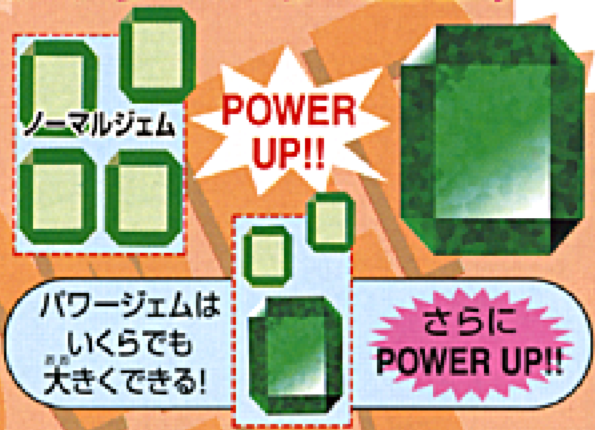
遊び方

フィールドの上から2個1組で落ちてくる落下ジェムを操作して、同じ色のノーマルジェムとクラッシュジェムをくっつけることで、ジェムを壊すことができます。



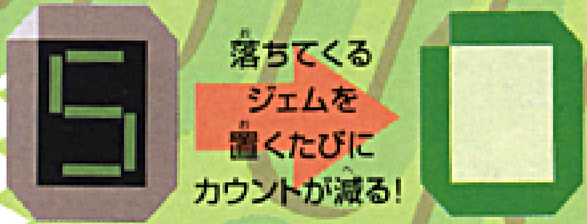
ジェムを壊せば、相手にカウンタージェムを送って攻撃できます。パワージェムにしてから壊したり、連鎖させてジェムを壊したりすることで、より多くのカウンタージェムを相手に送ることができます。

パワージェム



同じ色のノーマルジェム4個を四角くくっつけると、パワージェムになります。パワージェムにして壊すと、高得点、かつ攻撃力も大幅にアップします。
パワージェムにノーマルジェムを四角形になるようにくっつけると、さらに大きく強力なパワージェムにすることができます。

カウンタージェム





攻撃用のジェムです。隣でジェムを壊すと、巻き込まれて壊れます。

カウンタージェムには「カウンター」が表示されていて、落下ジェムを1組置くたびにカウントが1つずつ減っていきます。このカウントが0になると、カウンタージェムはノーマルジェムに変わります。



レインボージェムで一発逆転！

同色全破壊アイテムです。任意のジェムの上に置くと、それと同色のすべてのジェムを壊してくれます。しかし、レインボージェムでジェムを壊したときの相手に落ちるカウンタージェムは、通常の半分になってしまいます。また、相手に落ちるカウンタージェムのカウント表示が、「3」になります（通常のカウンタージェムの初期カウント数は「5」です。）

ゲームモードの解説

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。方向キーで遊びたいモードを選び、スタートボタンを押して決定してください。





アーケードモード

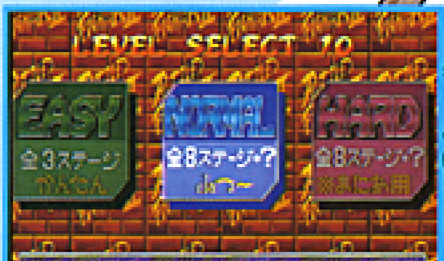
(対CPU戦＆２P乱入が可能なモード)

CPUと対戦して遊びます。3つのレベルからCPUの強さを選択し、キャラクターの1人を使用して勝ち抜いていくモードです。途中でCPUに負けても何度でもコンティニューすることができます。

EASY ▶ 練習用の難易度です。3人の敵を倒せばゲームクリア。

NORMAL ▶ 標準の難易度です。8人+?の敵を倒せばゲームクリア。

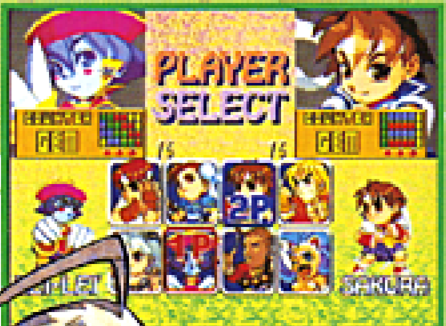
HARD ▶ 上級者向けの難易度です。8人+?の敵を倒せばゲームクリア。





バーサスモード

（2P対戦プレイ専用モード）



1P・2Pそれぞれがキャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。1試合ごとにキャラクター選択をすることができ、同キャラ対戦も可能です。また、ハンデを設定して遊ぶこともできます。試合が終わると勝敗結果が表示されます。

※コントローラを2つ接続しないと遊べません。



エキスパートモード

（対CPU戦＆2P乱入が可能なモード）



HARDよりも、さらに難しい難易度のCPUと対戦して遊ぶことができるモードです。「ストリートパズルモード」で、アイテムとしてこのモードを獲得すると、初めてメインメニュー画面で選べるようになります。



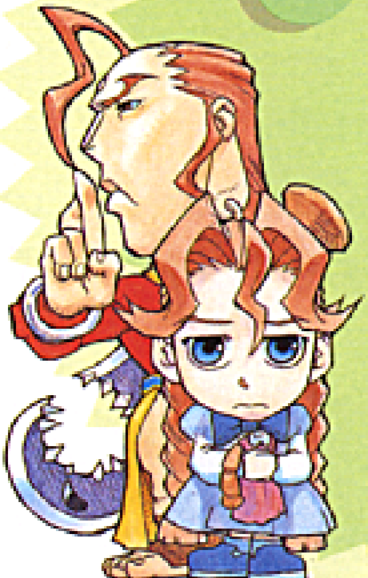
ストリートパズルモード

（対CPU戦のみのモード）

CPUと対戦し、アイテムを獲得していくモードです。獲得したアイテムには、アーケードモードやバーサスモードで使用できるものや、メインメニュー画面の"COLLECTION"に加えられて、見たり聴いたりできるようになるもの等があります。

〈ストリートパズルモードの遊び方〉

キャラクターを選択し、ほしいアイテムを1つ決定します。その後CPUキャラクターが決定され、対戦して勝敗を競います。CPUに勝てばアイテムを獲得することができます。キャラクターごとに決められたアイテムすべてを集めると、そのキャラクターをクリアしたことになります。もし途中でCPUに負けてしまっても、何度でも挑戦することができます。また、プレイヤーセレクト画面でEXITを選択すると、メインメニュー画面に戻ることができます。



コレクション

ストリートパズルモードでアイテムを獲得していくと、メインメニュー画面に"COLLECTION"の表示が追加されます。ここには、選択することで見たり聴いたりして楽しむことのできる項目等が表示されていきます。どのアイテムを手に入れた時にどんな項目が追加されるのかは、「ストリートパズルモード」で実際にアイテムを獲得して確かめてみてください。



※「ストリートパズルモード」はコントローラ端子1側でしか遊べません。また、2P対戦もできません。

※「ストリートパズルモード」では、「DIFFICULTY」・「DAMAGE LEVEL」・「GAME SPEED」・「CPU ROUND」の項目の設定が固定され、"OPTION"での変更は無効になります。

※セーブをせずにゲームを終了すると、その時ストリートパズルモードで手に入れたアイテムは失われてしまいます。アイテムのデータを残したい場合は、必ずセーブしてからゲームを終了してください。(P.16 "BACKUP"参照)



オプション

メインメニュー画面から"OPTION"を選択すると、設定を変更することができます。方向キー上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。



DIFFICULTY

アーケードモードの難易度を1～8段階に変更できます。

DAMAGE LEVEL

攻撃によって降るカウンタージェムの量を1～4段階に変更できます。

GAME SPEED

ジェムの落下速度を1～4段階に変更できます。

CPU ROUND

対CPU戦の1試合の基本ラウンド数を変更できます。

VS ROUND

2P対戦の1試合の基本ラウンド数を変更できます。

AUDIO

音声出力のステレオ/モノラル切り替えを行います。お手持ちのテレビに合わせて変更してください。

BGM

BGMをリミックス／オリジナル（アーケード）バージョン間で切り替えます。

KEY CONFIG.

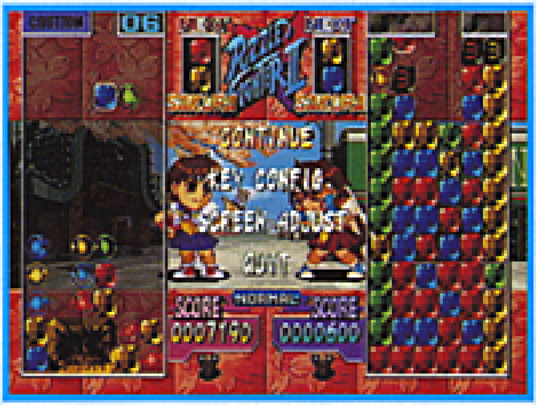
ボタン配置を変更できます。

EXIT

メインメニュー画面に戻ります。

OPTION

また、ポーズ（一時停止）中にセレクトボタンを押すと、ゲームポーズ中のオプション画面を開くことができます。ここでも設定を変更することができます。



CONTINUE

ポーズを解除し、ゲームプレイを再開します。

KEY CONFIG.

ボタン配置を変更することができます。

SCREEN ADJUST

テレビに合わせて、画面の表示位置を方向キーで調整できます。

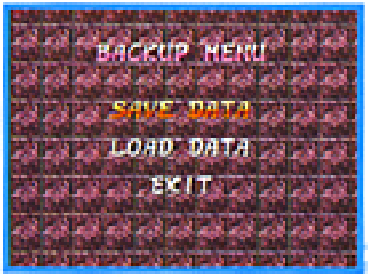
QUIT

リセットを行うことができます。この項目を選択すると、「QUIT GAME? YES／NO」というメッセージが表示されます。「YES」を選択すると、タイトル画面に戻ります。



バックアップ BACKUP

メインメニュー画面から "BACKUP" を選択すると各種データの保存／読み込み等を行うことができます。



SAVE DATA

アーケードモードのハイスコアランキングや、ストリートパズルモードで獲得したアイテム等の記録をメモリーカードに保存します。

LOAD DATA

メモリーカードに保存されているランキング等の記録の読み込みを行います。

各種データの保存には別売りのメモリーカードが必要です。ランキング等の保存に1ブロックの空き容量を使用します。

※データのセーブやロード中に電源ボタンやリセットボタンを押したり、メモリーカードを抜き差しするとセーブデータが破壊される恐れがあります。ご注意ください。

キャラクター紹介

CHARACTER





1 キャラクター名／キャラクター

2 キャラクターごとのストーリー

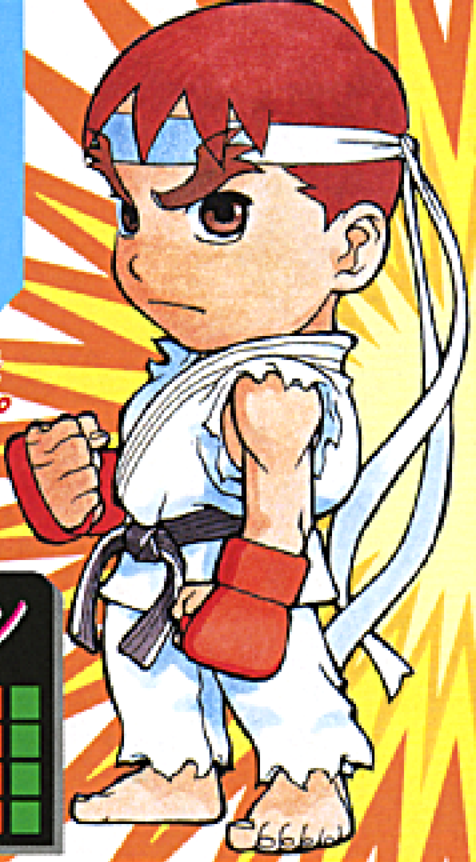
3 そのキャラクターが相手に落とすカウンタージェムの並びです。6個相手に送る場合は図の一番下の段の組合せで、12個相手に送る場合は下2段の組合せでカウンタージェムを相手に降らせます。

4 相手に落とすカウンタージェムによって取るポーズです（これ以外にも技はあります）。

リュウ

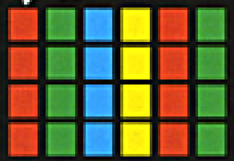
-RYU-

強い相手と闘うことに情熱を燃やす、格闘一筋の青年。



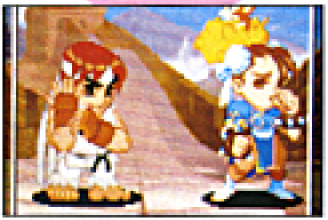
「真の格闘家」を目指し旅を続けるファイター、リュウ。でも、いつもと違って前に立ちはだかるのは、不思議な格好!?の挑戦者たち。「オレはリュウ。おまえの力と技を見せてくれ!」あららっ早速勝負を挑んだりして…、リュウは相手が何者かなんて、全然気にしてないみたいです。

攻撃パターン



挑発

1～11コ



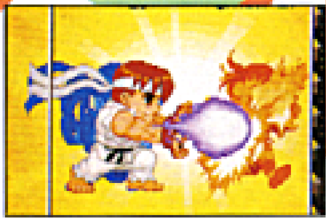
攻撃

ファイヤー波動拳(2ヒット)
18～23コ



スーパーコンボ

真空波動拳(5ヒット)
30コ以上



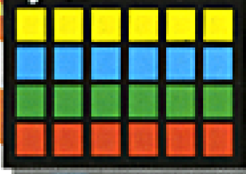
ケン
—KEN—



リュウのライバル。
いつか決着をつけるため、修行に励む！

"リュウがパズルをはじめた!?"
そんな噂を聞きつけ、ケンもパズルの修行をはじめました。リュウとともに同じ修行を重ねてきたケンでしたが、頭を使うことならリュウに負けない自信がありました。
「パズルでは、絶対おまえにイイ格好させないぜ!!」
得意の頭脳勝負でケンは、思惑通りリュウに勝てるのでしょうか？

攻撃パターン



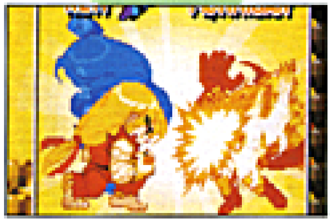
挑発
1～11コ



攻撃
昇龍拳（2ヒット）
18～23コ



スーパーコンボ
昇龍裂破（6ヒット）
30コ以上

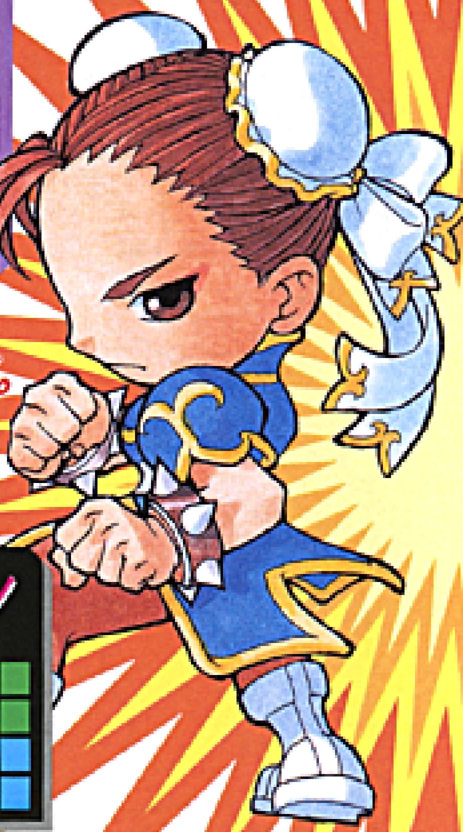


チュンリー
—CHUN-LI—

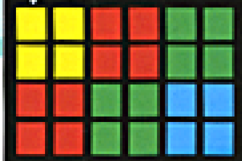
悪い奴等は許さない!

父を捜して捜査をつづける女刑事。

行方不明の父を捜すため、刑事になったチュンリー。立ちはだかる相手に靴跡をイヤというほど残してきた百裂脚は、足が短かくなっても健在のようです。「さぁ、かかってらっしゃい!私、結構こういうの得意なの!」スピードとオツムのキレを武器に、チュンリーの捜査はまだまだ続きます。



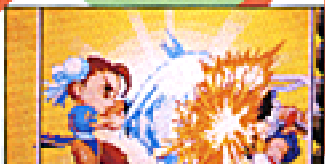
攻撃パターン



挑発	攻撃	スーパーコンボ
1~11コ	百裂脚(2ヒット) 12~17コ	気功掌(10ヒット) 30コ以上







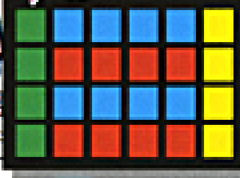
さくら -SAKURA-



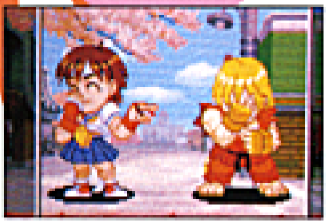
超高校級の運動神経と格闘センス!?を持つ女子高生。

「ねぇねぇ知ってる?リュウって
パズルも強いんだって」
噂を聞きつけ、格闘修行に飽き足らず、
早速パズルの特訓まではじめたさくら。
準備万端整って、勝負に出かけた
さくらの前に現れた挑戦者のなかには、
どうやら人間ではない方々も…!?

攻撃パターン



挑発
1~11コ



攻撃
波動拳(2ヒット)
12~17コ



スーパーコンボ
真空波動拳(5ヒット)
30コ以上



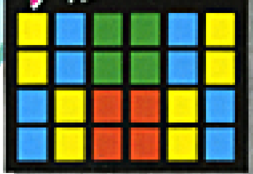
モリガン
-MORRIGAN-



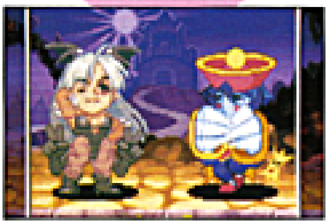
シゲキをもとめて人間界に舞い降りる、美しき気まぐれサキュバス。

「退屈って苦手なの…」魔界を抜け出し、街に出たモリガン。たまには知的なお遊びもいいかしら、ってな感じで、適当な相手を見つくろってはパズルで対戦して回る夜を重ねていました。さて、今夜のパズルのお相手は、気まぐれな彼女を満足させることができるでしょうか？

攻撃パターン



挑発
1〜11コ



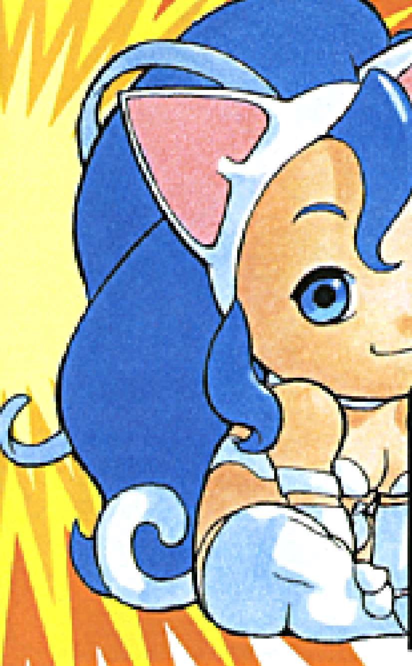
攻撃
シャドウブレイド(3ヒット)
18〜23コ



スーパーコンボ
ESシャドウブレイド(6ヒット)
30コ以上



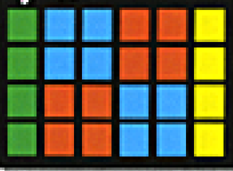
フェリシア
—FELICIA—



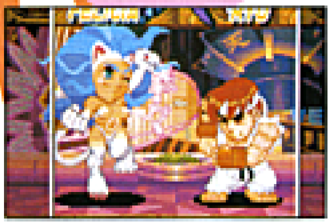
ミュージカル・スターを目指す、お気楽キャットウーマン。

ミュージカル・スターを目指す
キャットウーマン、フェリシア。
「格闘もパズルも、やっぱり
スターのたしなみよね!」
歌って踊れてパズルも完ペキ!
そんな彼女の見る夢は、
晴れやかな舞台でスポットライトを浴びる
天才パズルネコ……ん!?

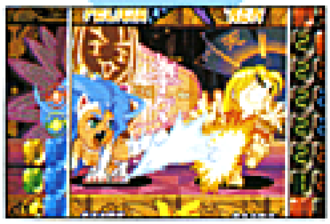
攻撃パターン



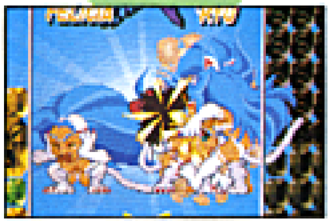
挑発
1~11コ



攻撃
サンドスプラッシュ(2ヒット)
12~17コ



スーパーコンボ
プリーズヘルプミー(8ヒット)
30コ以上 K.O.時



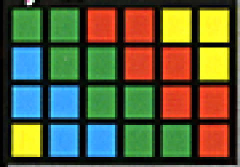
レイレイ
-LEI-LEI-



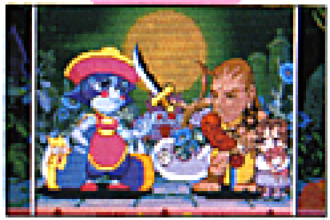
おフダの姉とともに、
闇の住人たちを討つキョンシー少女。

ダークストーカーズを
やっつけるため、旅を続けていた…
…はずのレイレイと姉リンリン。
今やダークストーカーズじゃない人までも
巻き込んで、すっかりパズルで
遊んじゃってます。レイレイたちの
お母さんの魂が、うかばれるのは
いつの日か!?

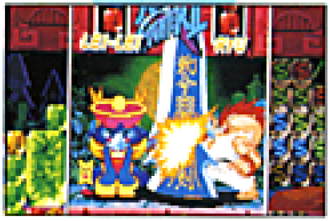
攻撃パターン



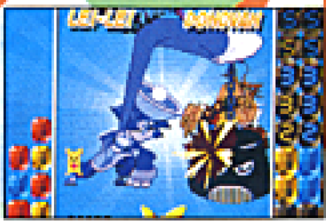
挑発
1~11コ



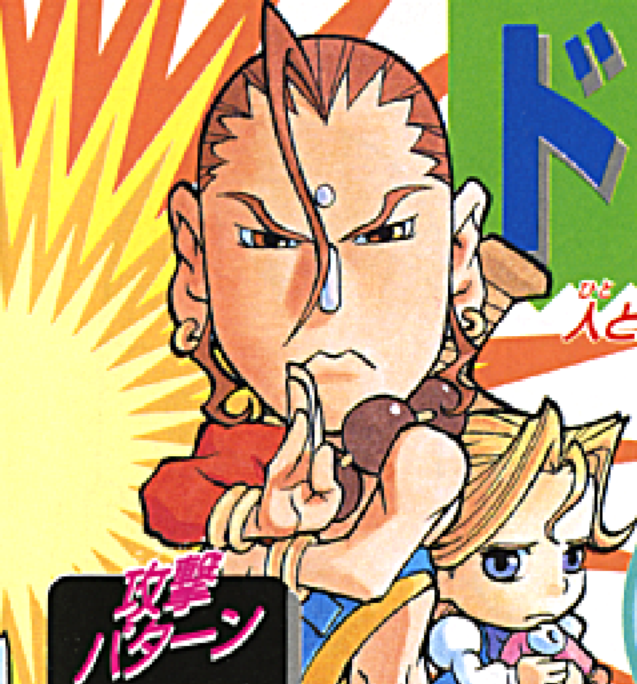
攻撃
地霊刀(2ヒット)
12~17コ



スーパーコンボ
天雷破(7ヒット)
30コ以上



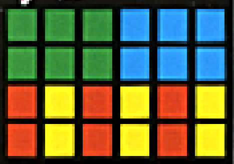
ドノヴァン
—DONOVAN—



人と魔族の間に生まれし
孤高のダークハンター。

魔族と人間のハーフとして生まれたドノヴァン。重い宿命を背負った彼は、パズルでも大マジです。「何者とて私の邪魔はさせぬ…アニタに、笑顔が戻るまでッ!」ダークストーカーズたちだけでなく、フツーの人まで真っ二つにしてしまいそうですが、それでこそドノヴァンといえるのかも!?

攻撃パターン



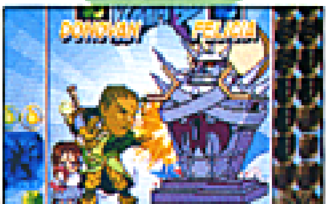
挑発
1~11コ



攻撃
ソードグラップル(2ヒット)
12~17コ



スーパー必殺
ブレスオブデス(7ヒット)
30コ以上

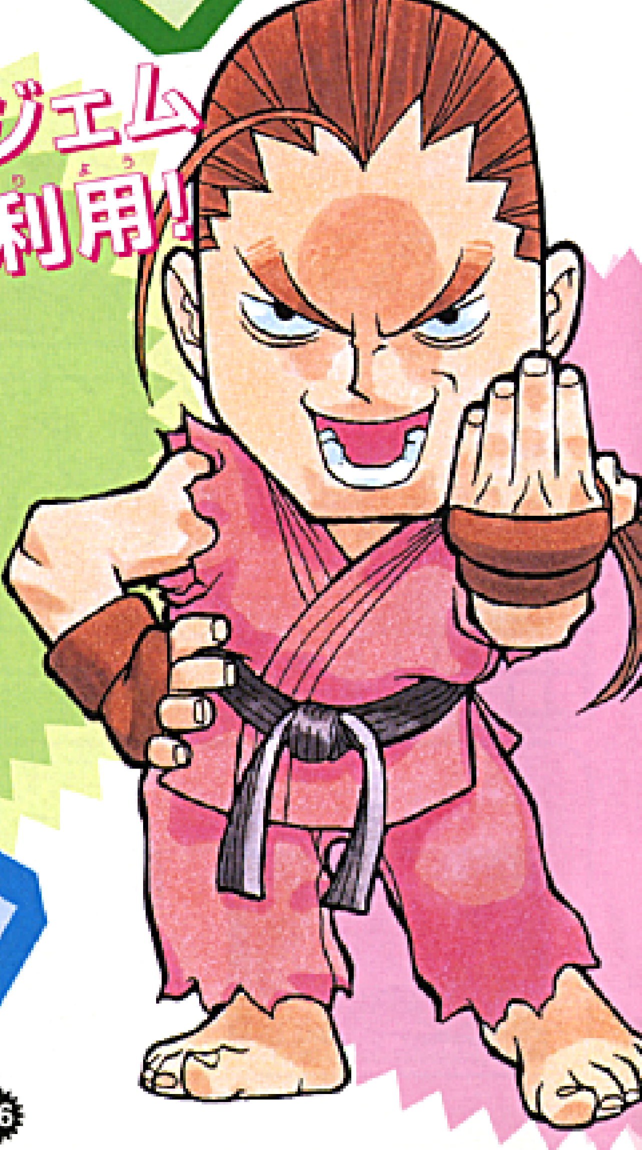


攻略のヒント

カウンタージェムを逆利用!

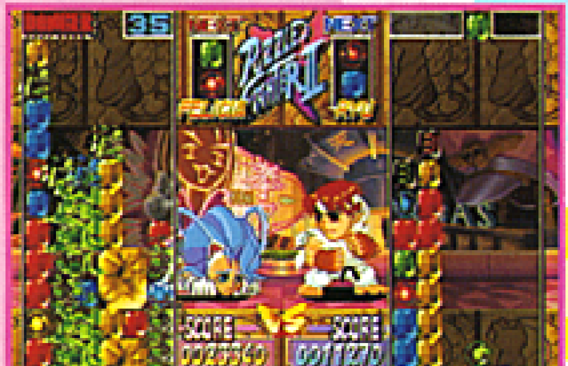


カウンタージェムの落ち方は、キャラクターごとにいつも同じ。相手の落とし方に合わせてジェムを積み、パワージェムを作って反撃だ!



相殺を使いこなせ!

カウンタージェムのダメージは打ち消し合うことができる。危ないと思ったときは、自分もジェムを壊して相手の攻撃を緩めよう。攻めることばかり考えていては勝てないぞ!





挑発しよう!

ゲームプレイ中にセレクトボタンを押すと、キャラクターが挑発ポーズをとるぞ!挑発してもカウンタージェムは降らないけど、心理戦で優位に立てる……?!

初公開

「さくら」が歌う、
オリジナル曲を収録!

「ストリートパズルモード」で手に入れよう!

スーパーパズルファイター IIX™

オリジナル曲

「この思いを伝えたい」

作詞・作曲　鈴木達朗
編曲　甲田雅人

1. こんな気持ち　初めて　今、感じてる
心の中　いつも通り過ぎていた
＊楽しいだけじゃない　難しいだけじゃない
だからずっと、探し続けていたの
あなたに　逢うまで…

＊＊爽やかな　春風がスピードに乗り
チャンス！　と言ってる
熱く　強く　弾けて
空高く　跳んでゆく　どこまでも…

2. 本気になって　初めて　今、見つめてる
駆け巡ってる　この身体の神秘を
勝つためだけじゃない　負けるためだけじゃない
戦うこと、いつか　あなたに
この思いを　きっと伝えたい

生まれ変わってゆくことだけに
不安になっても
逞しく　元気よく　生きてゆく
微笑んで　ほら、"さくら"

(間奏)

＊くりかえし

＊＊くりかえし

こんな気持ち　初めて　今、感じてる
本気になって　初めて　今、見つめてる…